# CUATRO

JULIO 11

MADRID COMICS
LOS SOTANOS

Boletín Informativo
de comic U.S.A.

ESTAFETA

ESTAFETA

Jaime Vaquer Mestre (T. M. Maple II)
BARCELONA

Amigos de URICH:

Sólo unos comentarios sobre vuestro fanzine. La reproducción y maquetación son buenas pero... Me molesta un poco que haya algunos artículos o críticas que sí, que están muy bien escritos pero que son incomprensibles. Por ejemplo, la segunda crítica de la novela gráfica de DAREDEVIL (¿**Frank Miller** y la muñeca hinchable?), la de TIME$^2$, o el artículo de PELLEAS Y MELISANDE. Quizás para alguien que conozca la obra en particular y la obra del autor en general pueden tener sentido (incluídas esas citas que os gustan tanto) pero para los que no las conocemos nos dejan bastante fríos (a mí particularmente, el artículo de PELLEAS... y SALOME me quitó las ganas que tuviera de leerlas por mucho que me guste **Russell**).

También me molesta esa costumbre de hablar más de las sensaciones que os produce un comic (o historieta, o tebeo o como queráis llamarlo) que del comic en sí. Porque la verdad es que a mí me hablen de la amiga bruja a la que le gusta El Bosco me la repatea. Divagad menos e id al grano porque en la portada pone "Boletín Informativo de comic U.S.A." no "las neuras de los colaboradores de URICH". Entendedme, la historia de la amiga bruja está muy bien pero en un artículo tan largo sobre SWAMP THING que no se hable de John Constantine y de los dibujantes que han pasado por la colección y sí de una amiga del colaborador es algo que me mosquea bastante.

Otro punto con el que no estoy de acuerdo con vosotros es en lo tocante a Byrne. Vale que el hombre ya no es lo que era (¿habéis notado en los correos de Forum el cambio de opinión tan brusco que han dado en este tema una vez que se ha pasado a la D.C.?) pero su SUPERMAN es una serie entretenida y más que correctamente realizada. No es **Frank Miller** ni **Alan Moore**, ni **Marshall Rogers**. Vale. Pero todavía es un señor (que pese a ser irregular) sabes lo que encontrarás en un comic con su nombre. Si vosotros preferís seguir llorando porque no os gusta lo que se hace hoy en día en el comic pues allá vosotros. Yo ya me conformaría con que la mitad de los profesionales del mundo de la historieta fueran como **Byrne**. Para acabar he de deciros que estoy en total acuerdo con la respuesta de **Miguel G. Saavedra** (traductor de WATCHMEN y DARK KNIGHT, no Sergio Pradera, que traduce CRISIS entre otras cosas, como decís en el nº 9) que hizo desde el correo de Zinco.

Pese a todo esto, un abrazo.

P.D.: Tal como entendí el Galactus de Byrne, éste era presentado como una fuerza de la naturaleza, y como tal más allá del Bien y del Mal, y no como "un niño malcriado". A mí me pareció un enfoque nuevo a un personaje al que poco se puede aportar ya.

*No existe regla alguna que determine la forma en que debe escribirse un artículo y si tiene que escribirse para alguien que haya leído la obra o para alguien que aún no lo haya hecho. La manera de suministrar información depende de cada articulista y él es el que decide si hacerlo mediante "neuras" o mediante partes meteorológicos. Te auguro abundantes mosqueos si sigues leyendo este boletín. (En cuanto al artículo de PELLEAS..., hay gente a la que le ha pasado lo contrario que a tí y para esa gente estaba destinado. Por tanto alcanzó su objetivo).*

*El "punto Byrne" es más fácil de responder. Byrne fue "alguien" cuando trabajaba bajo control de otro, ahora, con SUPERMAN, no debe chistarle nadie, y sus ideas (interesantes, por otro lado) se quedan en la exposición y jamás llegan a desarrollarse. Y si como escritor es... er, ¿poco denso? ¿simplote?, como dibujante, con setenta y cinco páginas mensuales, resulta sencillamente vergonzante por la cantidad de errores de dibujo que pueblan el 98% de sus páginas. Y si la mitad de los dibujantes del mundo fueran como Byrne, el medio se habría hundido en la miseria más absoluta intelectual y estaría al nivel del último episodio de "El coche fantástico", y este boletín no saldría a la calle por falta de material a comentar.*

*Sergio Pradera sigue siendo el traductor de WATCHMEN y DARK KNIGHT, por mucho que le guste firmar como Dunia Gras. El seudónimo es algo al alcance de todos. Al césar lo que es del césar y Dios en la de todos.*

*Acabaré con tu postdata y te informaré que ese enfoque que le achacas a Byrne es el de Kirby cuando creó el personaje en el 68. Byrne le ha pasado de criatura alienígena a pariente de la raza humana al humanizarle dándole amigos y haciendo que se enamore de su heraldo. Toda una fuerza de la naturaleza su heraldo, vamos.* *LDB*

**FE DE ERRATAS:**

- El trabajo de John Burns publicado en el Zona 84 se llama ZETARI. Alguien debió llevarse el nombre y éste no apareció en la noticia.

- En lo de "Panorama..." dijimos que el guionista de BATMAN era John Beatty, y no, no es así, que ese es sólo dibujante. El que lo va a hacer es el Max Collins su habitual guionista. De ahí la confusión.

# EDITORIAL

1. Sale a la calle este URICH tras tres meses de retraso. Los motivos son simples y evidentes: nuevo formato, nueva maqueta, mayor tirada, más texto, más precio. Esas cosas de las que se hablan en los editoriales de las revistas del país. Saldremos más puntualmente a partir de ahora y seremos mejores. También habrá cambios y habrá gente a la que no le guste. No importará, a esa gente tampoco les gustábamos antes. Al haber tenido que rehacer este número por el retraso y así poder cubrir el lapso de tiempo transcurrido desde el último de la mejor manera posible, seguimos cometiendo antiguos errores y fallos que ya debían estar superados. Disculpas a todos los lectores. Esperamos que no pasen en siguientes números.Y ahora, el editorial de turno, especialmente dedicado a los que me acusan de escribirlos didácticos.

2. Hacer un tebeo es labor harto complicada y difícil. Eso lo sabemos todos. Pero ¿imprimirlo? ¿Sabe alguien lo difícil que es? Sí, la verdad es que lo sabe mucha gente, pero no toda la que hiciera falta. Hay hasta editores que no lo saben. No saben que una fotomecánica no tiene por qué ser de distinto color al original entregado y que se puede reclamar y mandar que te repitan el trabajo negándote a pagar el malo. No lo saben y, claro, son engañados y publican los colores cremas como si fueran adornos de carnaval.

Pobrecillos, siempre les ganarán los listos que sí saben esas cosas y que editan bien sus libros. Los listos son los que saben que a las fotomecánicas, imprentas y encuadernaciones hay que tratarles como si fueran tontos. No es que lo sean, es por si acaso hay algo no muy claro y lo hacen al contrario, o por si deciden sentirse creativos e imprimen a los personajes de color verde. El de la imprenta lista, que no necesita las indicaciones para tontos, las agradece porque así no tiene que adivinarlas y se equivocará menos y no imprimirá ese rótulo en positivo si nosotros lo queremos en negativo.

Con las películas de la fotomecánica que se supone reproducen fielmente el color original, el de la imprenta insolará unas planchas metálicas que utilizará para imprimir. La plancha tendrá el tiempo adecuado de exposición porque si tiene mucho se quemará y quedará sin líneas y se mancharán los negros, y si tiene poca quedará asquerosa y emborronada.

La plancha se colocará en un rodillo que impresionará en otro de caucho gracias a la tinta, y el caucho imprimirá la tinta en el papel apoyándose en otro rodillo que sirve de soporte. Luego se encuaderna y listos: un tebeíto más para llevarse a los ojos.

Pero, claro, esto quedará bien sólo si los de la imprenta son listos o si los de la editorial les obliga a serlo y reparten la tinta de forma equitativa por toda la plancha, y limpian los rodillos después de cada tirada y las imprimen en orden correcto y todas esas pequeñas cosas en las que sólo fallan los tontos y los comodones, a los que no les importa cómo salga la cosa.

Si se hace así, los tebeos, revistas y libros salen bien impresos y da gusto leerlos. Verán que no es muy difícil y que la teoría está al alcance de cualquiera. Sin embargo, la tontuna sigue imperando y seguimos sufriendo impresiones horrorosas e irrespetuosidades al lector.

Uno acaba pensando que la tontuna y el "me da lo mismo cómo salga porque lo voy a vender igual" tienen demasiado de sinónimos.

**URICH Nº 11. JULIO 1987** Boletín editado por MADRID COMICS. Gran Vía, 55. Los Sótanos. Tel. (91) 247 27 66. 28013 MADRID. **Coordinación:** Lorenzo D. Buendía. **Colaboradores:** Rocío Ayuso, Lorenzo D. Buendía, Azucena Martín, Alejandro Meraviglia-Crivelli Roche, José María Méndez, Francisco Naranjo, Enrique Vela. **Diseño y maqueta:** José María Méndez y Lorenzo Díaz. **Sra. Pynchon:** Rocío Ayuso. **Motorista:** Miguel Angel Díaz. **Composición:** Concha Moreno. **Impresión:** MALVAR.

• La noticia del año es el despido de **Jim Shooter** como editor supremo de la Marvel Comics. ¿Motivos? Ninguno confirmado y multitud de rumores: prepotencia editorial, excesiva interferencia con los artistas punteros de la casa, ser el culpable de que las principales figuras del medio (**Miller, Moore, Byrne** , etc.) se nieguen a trabajar para la compañía, etc. Una vez interrogada la Marvel, ésta ha responsido que **Shooter** ya no está en la compañía pero que sí lo está, y que sigue trabajando con ellos pero no. Si tenemos en cuenta que **Claremont** le deseaba "mucha suerte en encontrar un trabajo adecuado a sus talentos fuera del ámbito del comic", podremos conjeturar que le han dado un empleíllo en el negocio del cine. Al fin y al cabo La Marvel es propiedad de una compañía cinematográfica. Le sustituye **Tom DeFalco**, mano derecha de Shooter durante mucho tiempo.

• Siguiendo la racha japonesa, Eclipse saca tres títulos de cadencia bimensual: MAI, THE PSICHYC GIRL, KAMUI y AREA 88. Como todo el comic japonés el material es digno de atención, al menos por un par de números. Informaremos con detalle en un futuro.

• La Marvel se ha negado a proporcionar información de ningún tipo a las publicaciones de Fantagraphics. No dieron ningún motivo y la orden partió de las alturas de la compañía. Ahora que **Jim** no está al cargo es posible que hayan rescindido la orden, pero aquí queda como una muestra más de su prepotencia. Y todo porque ponían mal a él y a sus productos. Hay gente con poco aguante.

• Marvel anuncia o tiene los siguientes cambios y proyectos:

— Graphic Novel de HULK con guión de **Starlin** y dibujos de **Wrightson.**
— La boda de SPIDERMAN en el anual 21 de la serie y coincidiendo con el mismo evento en las tiras diarias. Es noticia atrasada pero no puedo dejar de reseñar que se han hecho posters, chapas e insignias del personaje, a cual más cursi y hortera, empezando por el poster color rosa del ladino **Sienkiewicz** y la chapa de Spiderman con forma de corazoncito y bordeada de brillante neón.
— BLOOD de **De Matteis** y **Kent Williams**, cuatro números formato Dark Knight. Gloriosa promete ser.
— Una serie ilimitada de WOLVERINE debida a **Chris Claremont**. De los demás mutantes no sé nada pero se anuncian muchos cambios.
— MARSHALL LAW de **Pat Mills** y **Kevin O'Neill**; y THE LAST AMERICAN de **John Wagner** y **Alan Grant** con dibujos de **Mike McMahon**. Las dos son Epic y con personal británico. Recomendamos el dibujo de **McMahon**, lo mejorcito que ha salido de la pérfida Albión.

— ALIEN LEGION se cierra y vuelve a empezar por el número uno con aventuras nuevas. Dios sabe por qué, yo no. Asimismo ALPHA FLIGHT pasa a ventas directas.
— MARVEL UNIVERSE acabará en el número 20 y se cortará la publicación de MARVEL SAGA en su número 25. Esta última volverá a resucitar con planteamientos ligeramente diferentes.
— DOCTOR ZERO, POWER LINE y ST. GEORGE son tres series Epic interrelacionadas y creadas por **Archie Goodwin**. Saldrán a la calle a partir de Septiembre u Octubre.
— En lo que a Novelas Gráficas se refiere aquí van unas cuantas: THE DEATH OF GROO de **Mark Evanier** y **Sergio Aragonés**; CRASH de **Mike Saenz** (es con el Hombre de Hierro, y promete, promete); LONGSHOT por **Nocenti** y **Art Adams**, con la continuación de la miniserie; THE SCORPIO CONNECTION, Nick Fury y Wolverine según **Archie Goodwin** y **Howard Chaykin**; SOMEPLACE STRANGE de **Nocenti** y **Bolton**; y, para terminar, dos de SPIDERMAN: una por **Jim Shooter, Alan Zelenetz, Lieber** y **Colleta**, y otra dibujada por **Paul Smith** con tintas y colores de **Barry Smith.**
— WOLFPACK serie de **Ron Wilson** sobre bandas callejeras que se desarrollará a tiempo real y que lleva planeada un par de añitos y hasta llegó a anunciarse. El guión será de **Larry Hama** y no tendrá que ver con ningún universo Marvel, ni nuevo ni viejo.

• **Gardner F. Fox** murió el 24 de Diciembre del año pasado. Fue el responsable principal del resurgimiento de D. C. en los años cincuenta y sesenta y lamentamos no haber informado antes su deceso.

• **John Byrne**, aburrido por su escasa producción mensual de historietas se mete a novelista y ha escrito una de horror (dicho sea sin chistes). Lo editará la próxima primavera Warner Books y se titulará FEARBOOK. Esta es la noticia nosecuantos que damos de **Byrne** en este número, y eso que dicen que le tenemos manía.

• Debido a las normas de censura de D. C. **Alan Moore** no hará su anunciado crossover del año que viene, ni **Miller** el quinto DARK KNIGHT. **Moore** tiene proyectos para dar y tomar con multitud de compañías, pero de **Miller** no se sabe nada, amén de la Graphic Novel de Elektra para Marvel. Se rumorea que lo próximo que hagan acabarán editándoselo ellos mismos o en colaboración con editoriales normales de esas que se dedican a la literatura. Los últimos rumores sin confirmar son que la D. C. se ha echado atrás, lo que, junto al hecho de que estos autores no trabajaban con más asiduidad con Marvel (en el caso de **Moore** en ninguna ocasión) debido a **Shooter**, nos quedamos con un panorama de lo más jugoso para los próximos meses por las posibilidades que conllevan tantas incógnitas.

• **Jim Starlin** deja de dibujar DREADSTAR que pasará a manos de **Luke Mc. Donnell** y **Val Mayerick** a partir de su número 33. Parece que el amigo Jim quiere dedicarse a la literatura.

• Siguiendo la moda de reeditar series de calidad medianamente aceptable en gruesas novelas gráficas destinadas a las librerías no especializadas, Ballantine Books hará recopilaciones de JON SABLE y AMERICAN FLAGG. El contrato con First está firmado ya y se espera su publicación para la próxima temporada.

• Los proyectos de **Alan Moore** fuera de D.C. son: CONVENTION TENSION dibujado por **Don Simpson** y una biografía de Aubrey Beardsley con dibujante aún desconocido, para Fantagraphics; una versión porno de Peter Pan y un relato a lo Jim Thompson para nadie en particular, y una historia para MR. MONSTER en la que intervendrá SWAMP THING. Luego de hacer estas cosillas y terminar los contratos pendientes se tomará unas vacaciones para reflexionar sobre qué hacer a continuación y, quizá, escribir una novela. Es ya el tercero con este proyecto y, posiblemente, el único que lo hará bien.

• D. C. sigue en la brecha y anuncia más novedades para este año y el que viene. Pasemos lista:
— Una serie sobre GREEN ARROW de la mano de **Mike Grell** para seguir el supuesto éxito de la miniserie de lujo.
— Una miniserie sobre ADAM STRANGE.
— SLASH MARAUD, ciencia-ficción de la mano de **Doug Moench** y **Paul Gulacy.**
— HELLRAISERS, la ya comentada serie de John Constantine realizada por **Jamie Delano** a la máquina de escribir y **John Ridgway** como dibujante. El guionista no sé pero al dibujante más le valdría haber mejorado un poquito de tres años a esta parte si quiere que le compremos.
— WASTELAND, una serie de historias cortas de terror escrita por **John Ostrander** y **Del Close**, con dibujos, de momento, de **David Lloyd, Donald Simpson** y **William Messner Loebs.**
— Otra serie con guión de **Doug Moench**, dibujos del británico **Steve Dillon**, THE WANDERERS.
— Siguiendo el revival de La Sombra, una miniserie de cuatro números sobre DOC SAVAGE escrita por **Denny O'Neill** y dibujos de los hermanos **Kubert**, que, por cierto, son igualitos a su padre.
— **Mike Mignola** es el dibujante elegido para ilustrar una miniserie escrita por **John Byrne** titulada WORLDS OF KRYPTON. El amigo **Mignola** es también el dibujante de PHANTOM STRANGER, serie que ya comentamos en el número anterior.
— El nuevo crossover de D. C. se llamará MILLENIUM y correrá de la mano de **Steve Englehart, Joe Staton e Ian Gibson.** Será semanal y tendrá ocho números.
— THE FOREVER PEOPLE, miniserie de la mano de **De Matteis** y **Paris Cullins.**
— PEACEMAKER, nosesabequé de **Paul Kupperberg** y **Tod Smith.**
— Para otoño V FOR VENDETTA.
— Se reeditará en volumen la serie de RONIN, la de WATCHMEN, y los números de SWAMP THING debidos a **Alan Moore.**
— Debido a incapacidad de **Chris Warner** para cumplir las fechas de entrega, **Dave Cockrum** será el dibujante oficial de la serie de BATMAN.
— Con retraso, pero para que conste, informaré del WHO'S WHO UPDATE, serie de cinco números complementaria de la anterior y con la que D. C. intenta ponerse al día consigo misma.
— Se cierran ADVENTURES OF THE OUTSIDERS (ésta es la serie con reediciones) y ELECTRIC WARRIOR, con sus números 46 y 18, respectivamente.
— **Jim Starlin** es el guionista de una miniserie con Superman y la Liga de la Justicia titulada WEIRD. Va de un monstruo que se enfrenta con los buenos.
— La serie de **Mike Baron** la dibujará **Barry Crain**, tendrá 12 números y se titulará SONIC DISRUPTORS. Es de ciencia ficción, y tiene buena pinta.

• DETECTIVES INC. fue una historieta con guión de **Don Mc Gregor** y dibujada por **Marshall Rogers** (en lo que debió ser su último trabajo interesante) que apareció hace unos siete años. Ahora el asunto tiene continuación en una miniserie de tres números que dibujará, esta vez, **Gene Colan**. Se reproducirá directamente del lápiz y editará Eclipse, la misma que lo hizo en tiempos.

• El segundo álbum de TIME$^2$ está previsto para Abril y promete ser tan deliciosamente retorcido como el anterior.

• **Paul Smith** se encargará de sustituir a **Steve Rude** durante los números 37 y 38 de NEXUS. Luego se liará la manta a la cabeza y dibujará tres números de AMERICAN FLAGG con guión de **Howard Chaykin**, el 48, 49 y 50.

• Otra de las posibles causas del despido de **Shooter** puede ser el fracaso del publicitado "Nuevo Universo". Se cierran cuatro series: NIGHTMASK, KICKERS INC., MERC, y SPITFIRE; y "retocan" algo las demás, especialmente la de JUSTICE, ahora a cargo de **Gerry Conway** y **Keith Giffen**, y la de STARBRAND, que pasará a las manos de **John Byrne.** Sí, han leído bien, de **John Byrne**, que empezará matando al personaje y pasando el poder a otros personajes. Casi podría considerarse una venganza hacia **Jim Shooter**, anterior guionista de la serie, dado que es la única que no necesitaba remozo de ningún tipo y posiblemente sea el mejor trabajo de **Shooter**, por no decir el único bueno, de los últimos diez años.

# ENTERRAR A UNA ARAÑA

*Cualquier trabajo nuevo de* **J. M. De Matteis** *es noticia de interés aunque sea con SPIDERMAN. Su estatus actual le permite elegir entre las ofertas que le hagan y realizar trabajos de carácter más personal. En la actualidad está realizando un trabajo con* **Mike Zeck** *que constará de seis números a publicar en todas las series del trepaparedes (Amazing 293 y 294, Web 31 y 32, Peter Parker 131 y 132).*

"Estoy realizando el trabajo como si fuera una miniserie o una novela gráfica en seis partes. No me planteo la historia más allá de esos seis números que está dibujando **Mike**. Está haciendo un buen trabajo y conseguirá quitarse la mala fama que adquirió haciendo SECRET WARS. Es un autor de lo mejor que puedes encontrar en el campo del superhéroe."

"La idea original viene de una serie que iba a hacer con Wonder Man. Luego la planteé para una novela gráfica de Batman y acabé ofreciéndosela a Jim Owsley (editor de la serie) para SPIDERMAN. La idea básica del héroe enterrado y saliendo de la tierra, de su tumba, siempre ha quedado intacta."

"El tema principal de estos seis números es la manera en que percibimos las cosas y cómo nos perciben los demás a nosotros. Voy a utilizar a Kraven y lo voy a utilizar de una manera un tanto inhabitual. Será un hombre con setenta años que se ha mantenido joven gracias a sus pociones. Tiene un fuerte sentido del honor y de la familia muy soviético (aquí tendrá un origen ruso). Es una persona que siente que el mundo es decadente y sólo encuentra honor en la vida de la jungla. Está constantemente dividido entre dos mundos y lo único que le ha frustrado en toda su vida ha sido Spiderman.

Está haciéndose viejo y sabe que sus pociones no le mantendrán vivo para siempre. Sólo piensa en vencer a Spiderman, así que piensa en matarle y tomar su lugar probando que puede ser un mejor Spiderman que el propio Spiderman. Pero, claro, no es Spiderman sino lo que él percibe que es Spiderman.

Se convierte en algo similar al personaje del DARK KNIGHT de Frank Miller.

Cuando Spiderman consigue salir de su tumba, le han robado dos semanas de su vida, el tiempo que ha estado enterrado. Y descubre que Kraven se ha puesto su traje y ha cometido todos esos actos espantosos en su nombre. Una de las cosas que hay que tener en cuenta es que Peter Parker no se pone una máscara y se convierte en Spiderman. No se transforma en esa criatura de la noche. No importa el traje que se ponga ni lo que haga con él puesto, Peter Parker siempre será una persona muy humana, alguien amable y que se preocupa por los demás. Kraven no lo sabe y esto es lo que marca la diferencia.

Lo que nos lleva a que... Bueno, digamos sólo que ésta es la última historia de Kraven. Puedo garantizarlo. Después de lo que le he hecho no habrá nadie que sea capaz de volver a utilizarle."

Extraído de una entrevista a **J. M. De Matteis** aparecida en Comics Interview 40.
Traducción de **Azucena Martín**

# THE BAT WRATH OF GOD

## ANALISIS ESTRUCTURAL DE "THE DARK KNIGHT"

Alejandro Meraviglia-Crivelli Roche

**Para Isabel**

## I
## ANALISIS ESTRUCTURAL DE LA FORMA

Por razones de espacio, para el análisis de la forma en que *Miller* construye su relato, me basaré casi exclusivamente en el Libro Primero. Los objetivos de este análisis son tratar, por un lado, de delimitar un repertorio de las formas que *Miller* pone en juego al construir su relato (es decir, como *Miller* codifica su mensaje al darlo en forma de Comic), y, por otro lado, explicar de la forma más completa posible las funciones que los distintos elementos desempeñan en este texto gráfico y visual a la hora de comunicarnos unos contenidos. Si, por utilizar sólo la primera parte del relato, ese repertorio no es completo se tendrán al menos unas pautas para encontrar aquellos elementos que aparezcan en el resto del relato, lo cual habrá que hacer al analizar el contenido global de toda la narración.

Este Libro primero es principalmente una sucesión de planteamientos iniciales para diferentes líneas de acción que se desarrollarán paulatinamente a lo largo del relato, dando lugar a los diversos conflictos que harán avanzar la narración, y que se irán resolviendo también sucesivamente. Se puede hacer una descripción completa en términos de resolución de conflictos, excepto precisamente el principal, que Miller no resuelve: el motor de toda esta historia es el conflicto interno del protagonista. Pero éste es víctima de su propio mito, pues seguramente no debe ser fácil convencer a los editores que publiquen soluciones drásticas para los problemas de sus héroes. La historia no se resuelve, se diluye.

La narración, a la que a menudo nos enfrentamos como si fuera una masa homogénea, tiene partes, que se articulan entre sí. Como un Mecano. Para introducir esta idea pueden servir dos modelos (que modifico) de Rumalhart y de Stein y Glenn. En la Narración:

- se cuenta una Historia
- de la cual podemos extraer una Moraleja.
- la Historia incluye una Trama.
- Al presentar la Trama el autor hace implícitamente una Evaluación.
- La Trama se compone de unos Episodios.
- Los Episodios se desarrollan en un marco (lugar físico más situación).
- e incluyen un Suceso.
- El Suceso se origina, se complica,
- y, por fin, se resuelve.

Pero aunque los sucesos se resuelven la historia no se termina:

Una Introducción antes de cada episodio permite su desarrollo. En este caso concreto hay introducciones a los tres primeros libros, que suelen ser una profundización en conflictos internos de los personajes o una alusión a hechos pasados que enriquecen el marco situacional del relato. Hay unos sucesos iniciales (los "planteamientos" que he mencionado: p. e. Joker ve la TV y recuerda) que dan lugar a líneas de acción que se desarrollan hasta encontrarse para su resolución (que puede necesitar más de un encuentro: p. e. Batman huye de la policía y no se enfrenta con Joker). Pero a su vez la resolución de un conflicto tiene consecuencias, que originan reacciones, que pueden constituir, por ejemplo, nuevos sucesos iniciales, que se desarrollan igualmente, etc.

Al comienzo del relato una introducción nos arrastra de lleno a una acción frenética. Este comienzo brutal nos sumerge por completo en la historia desde el primer momento. Se utilizan planos muy cercanos que implican al lector en la acción. No hay planos generales y reacciones externas. Sólo el caos que vive el personaje. El texto es en forma de monólogo interior. El único elemento externo es eliminado conscientemente por el personaje, que se aisla por completo. Dentro del conjunto de la página, cada fila de viñetas es una evolución a planos cada vez más cercanos: cada vez se construye un aumento de la tensión de la acción desde la primera viñeta a la cuarta, y de la implicación del lector en lo que se narra. Al mismo tiempo, los colores fríos (alejados) del principio de la página evolucionan a colores cada vez más calientes que al fin estallan en llamas. Sobre todo desde la novena viñeta el texto evoluciona con la imagen, haciéndose más lacónico y escaso hasta convertirse en una frase sentenciante con la última

THIS REPORTER WOULD LIKE TO THINK THAT HE'S ALIVE AND WELL, ENJOYING A CELEBRATORY DRINK IN THE COMPANY OF FRIENDS..
TO BATMAN.
IT'S GOOD THAT HE RETIRED-- ISN'T IT?
TINK
I'M GRATEFUL HE SURVIVED RETIRING.
HE DIDN'T. BUT BRUCE WAYNE IS... ALIVE AND WELL.
GLAD TO HEAR THAT. YOU'VE CERTAINLY LEARNED TO DRINK.
REMEMBER THE OLD DAYS, BRUCE? THAT PLAYBOY ROUTINE...
YOU WITH YOUR GINGER ALE. PRETENDING IT WAS CHAMPAGNE, FOOLING EVERYBODY--
--ALMOST.
NOW--WELL, I'D ALMOST NOMBO.
SPOKEN TO DICK LATELY?
NOT FOR SEVEN YEARS, JIM. YOU KNOW THAT.
STILL, HUH? I'M DAMN SORRY ABOUT THAT.
ESPECIALLY WITH WHAT HAPPENED TO JASON...
LET'S CALL IT A NIGHT, JIM.

imagen. Esta culmina el proceso de evolución al primer plano cercano (se da en cada fila de viñetas pero al mismo tiempo en el total de la página) y, es una imagen frontal, fuertemente implicativa; es el momento de máxima tensión. Que se corta repentinamente mediante un brusco distanciamiento de los sucesos: imagen lejana, plano general, voz de un narrador (frente al monólogo interior), relato cargado de retórica, texto abundante; y visión de lo sucedido "a través" de la TV, con la desdramatización suplementaria que supone una grabación de algo ya acontecido. Al mismo tiempo se pasa de la imagen del coche en llamas con el texto "... a flaming coffin for BRUCE WAYNE" al rostro frío, rodeado de tonos grises, de Wayne con el texto que corta la tensión: "...or so everyone THOUGHT".

En la próxima imagen entramos en una nueva estructura y en el relato en sí, ya por cierto con la cabeza bien sacudida por la introducción. Como se irá viendo las estructuras narrativas descritas serán puestas en juego una y otra vez por el autor. Quiero diferenciar dos niveles en la estructura del texto: a nivel más global hay introducciones, sucesos iniciales, escenas de resoluciones de conflictos, que como se verá se sujetan a unas estructuras comunes que permiten su lectura como tales introducciones, etc. Dentro de cada una de esas estructuras más globales hay otras, más elementales que permiten construir la estructura interna de esas estructuras globales. Es como si dijera que las palabras pueden integrar tanto una frase interrogativa como una orden, o una petición.

Tras la introducción comienza otra estructura global que se va a dar una y otra vez en esta primera parte y en todo el relato, y que se usa para presentarnos los sucesos iniciales. Comienza con un plano general en una viñeta grande: vemos la ciudad, que nos da un lugar y un ambiente para lo que va a venir después. Unas viñetas en forma de TV (las primeras siempre caladas en el plano general) dan un contenido a esa situación. De paso se construye la dimensión tiempo: la ciudad es anterior a nosotros; el relato no llega a nosotros, sino nosotros a él, tras una ausencia de diez años, debida a la cual, en el primer momento, somos ajenos al estado actual de cosas. Es lo que expresa Wayne, al decir que el lugar es más viejo y más sucio, pero igual que hace años. La TV nos informa sucintamente de aspectos diversos de ese estado de cosas: Batman no ha sido visto en diez años, Gordon se retira debido a su edad, hay una ola de crímenes horrendos. Aún se discute sobre Batman, a favor y en contra, y los más jóvenes lo creen un mito. Sobre todo estos dos últimos puntos hacen algo más que informar de una situación: preparan el escenario de la aparición, junto con el retiro de Gordon y la referencia a los mutantes. La narradora pasa a primer plano y hay un "fundido" de imágenes con igual distribución de masas: El busto parlante de la TV se convierte en un brindis (llevado además por el texto); este brindis, sin perder la misma forma del contorno se divide en dos personajes. De aquí brota la escena eligiendo alternativamente a uno u otro personaje, hasta quedarse con uno, el protagonista de la historia a cuya aparición han tendido hasta aquí todos los demás elementos presentados. Nótese como la acción no está entrecortada, sino que fluye de una escena a otra hilándose a través de elementos comunes. Al mismo tiempo el principio y final de cada escena son claramente delimitados como en un libreto de teatro. Ahora vuelve a empezar la interiorización, cada vez más intensa y más implicativa: evolución de la imagen hasta primer plano muy cercano en el momento más tenso del pensamiento de Wayne, mientras nuevamente el texto disminuye hasta la frase sentenciante y lacónica "... RIGHT OVER THERE". La voz exterior rompe la interiorización en ese mismo momento, y entonces lo interior y lo exterior se desarrollan simultáneamente, ignorándose (monólogo/diálogo). La tensión de Wayne crece: evolución a primer plano hasta el momento en que Wayne reconoce su error, y expresa su creciente desengaño y desesperación. Se cierra esta estructura y comienza otra similar. De nuevo un lugar y un ambiente como punto de partida y el acompañamiento de la TV. De nuevo se construye el tiempo preexistente, ya que las noticias no empiezan para nosotros, sino que las encontramos en medio de su desarrollo.

Se nos había informado de la existencia de una ola de calor, y ahora se nos dice que sigue aumentando. Pero ¿qué pinta aquí esta ola de calor, de la cual bien pronto nadie se acordará? Es un recurso ingenioso que tiene, por lo menos, tres funciones: es una metáfora, casi una parábola; un recurso formal; y, por supuesto, un dato objetivo de la historia. Pero se irá viendo conforme se vaya desarrollando. Ahora la TV lo pone como causa del aumento de los crímenes. En la estructura del discurso la relación es inversa: los crímenes hacen aumentar el calor, expresión de una situación que no puede mantenerse por mucho tiempo. El locutor avisa que la ola de calor empeorará aún, antes de mejorar; en efecto, inmediatamente ¿qué sucede? una noticia de última hora informa de un nuevo crimen, y el rostro de la informadora no aparece tan relajado como de costumbre. La primera imagen de la ciudad que veíamos mostraba una ciudad en tensión, "caldeada". La función estructural de la ola de calor es la de acompañar al in crescendo inicial de la tensión en el relato. A este proceso cooperan todos los demás elementos, el aumento de los crímenes, el aumento de la tensión de Wayne, la construcción formal, a base de repetitivas evoluciones a primer plano tenso y complicativo, que se cortan en el momento más alto y vuelven a empezar en seguida. Dentro de un momento nuestro hombre del tiempo se convertirá en el profeta bíblico de la Sodoma americana que es Gotham City.

Las siguientes viñetas muestran dos evoluciones contrapuestas: Primer plano muy cercano de una puerta exterior. Plano menos cercano de una puerta interior. Plano menos cercano de otra puerta, interior a la precedente. Entramos en un lugar, con un movimiento hacia adelante, mientras los planos evolucionan en un movimiento hacia atrás. El plano se fija, y empezamos a avanzar hacia la derecha con los dos médicos. Uno a uno nos dejan atrás (el sonido de sus voces desaparece posteriormente, de forma real) e, inmediatamente, la nueva división de la viñeta nos introduce en una nueva escena (insisto en cómo la acción fluye de una escena a la otra) y a la vez enriquece simbólicamente la atmósfera de ésta: Double Face, Doble tratamiento, Dos ramas de la ciencia, Tensión entre éstas, Dos Médicos, Tensión entre éstos. Y sobre todo la tensión entre las dos partes de un mismo hombre que no se conocen. Cuando "Harvey Dent meets Harvey Dent", la división desaparece. La TV nos cuenta la historia de Dent y opinan los médicos, el comisario Gordon y Bruce Wayne. Este último quisiera creer que los demonios privados pueden vencerse. Los suyos propios son protagonistas de la escena siguiente, a la que llegamos a través de un nuevo "fundido" con igual distribución de masas (rostro de Wayne-ventana). Nuevo uso de los primeros planos, y nuevo uso de la división de las viñetas, esta vez como forma de "detener el tiempo": una viñeta se asocia con una cierta unidad de tiempo, que varía. La división del rostro del joven Wayne en cuatro imágenes detiene el transcurrir del tiempo, como recurso para el suspense. Hay dos evoluciones de texto e imagen como las ya descritas. *Miller* no construye su texto (el Comic analizado) de forma arbitraria, sino utilizando hábilmente una serie de elementos delimitados de codificación para construir las estructuras globales. El sueño enlaza con la realidad a través de un despertar tenso pero sin sobresaltos. Se ve como *Miller* toma elementos cinematográficos para elaborar la imagen, y sin embargo no los toma indiscriminadamente. El cine cuenta con el recurso del movimiento real. Eso le permite resolver típicamente una situación como esta con un despertar sobresaltado. En el comic esto resulta ineficaz. Así que *Miller* prescinde de ello y busca una solución nueva propia de un medio estático: la tensión mantenida, frente al sobresalto. Del interior, digamos inconsciente de Wayne, pasamos a su interior consciente, de forma siempre fluida. Esto se rompe con una voz exterior que anuncia la primera aparición de un personaje conocido (el mosaico del mito de que habla Moore en su introducción se va completando): Alfred. Sus palabras nos llevan a un vistazo nostálgico al traje de Robin. Pero un nuevo

y rápido paso a dos planos gradualmente más cercanos hacen crecer la tensión, otra vez, en un momento: "¿qué le ha pasado a su bigote?". En tan sólo dos apariciones del personaje ha evolucionado esta línea de acción, mientras otras están ya planteadas, y algunas tan sólo en embrión.

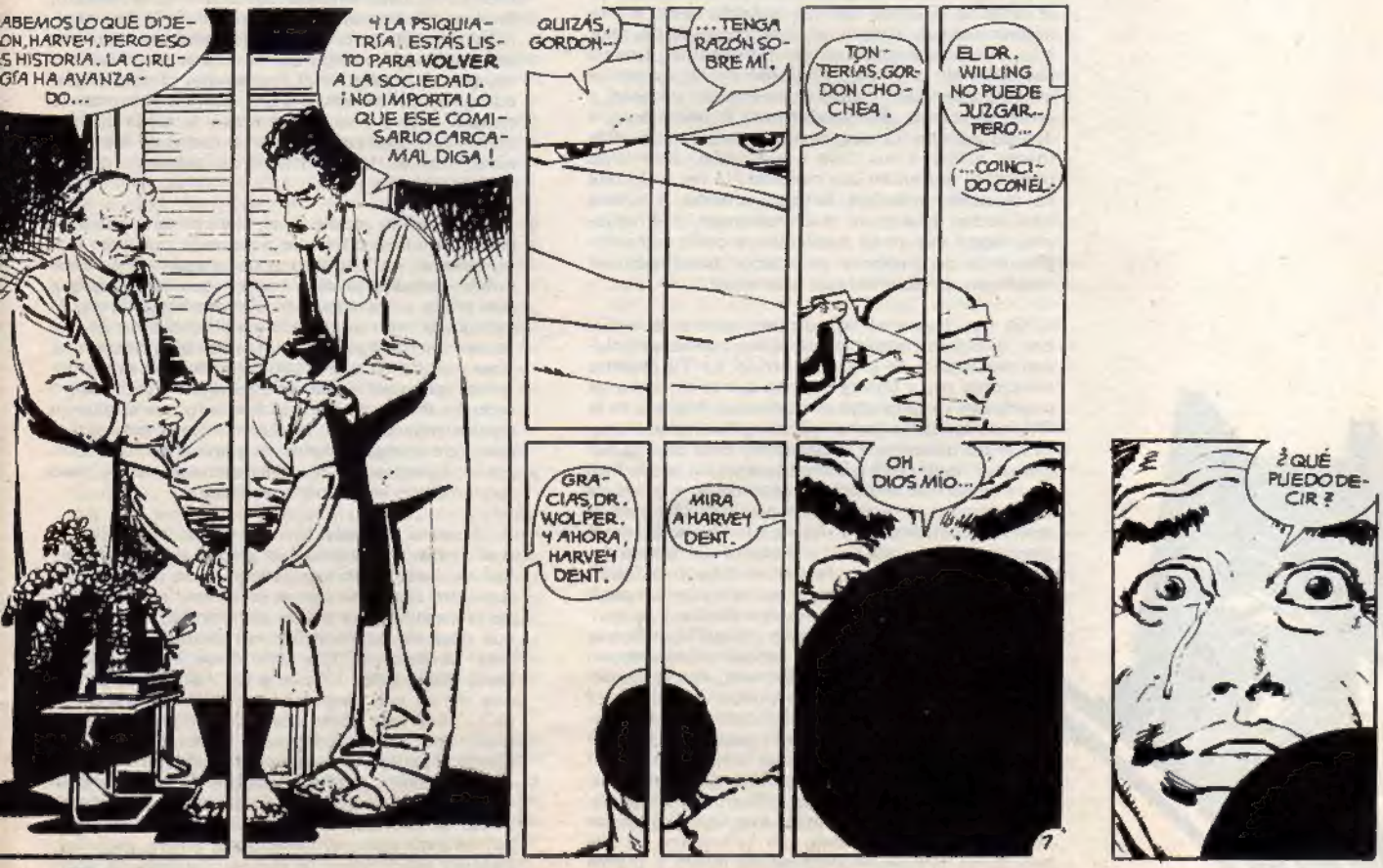
Un nuevo alejamiento de la acción a través de la TV nos lleva a otro lugar: obsérvense estas dos páginas contiguas, simétricas en su construcción y su evolución. Ambas nos llevan hasta sendas situaciones de tensión (primer plano, frase lacónica o silencio tenso), y dejan planteadas dos líneas de acción que habrán de encontrarse. (Obsérvese de paso el contraste entre el mensaje de la TV y la realidad representada).

Comienza una nueva escena, pero esta vez de manera más directa (directamente sobre el lugar de la acción), pues desde ahora los acontecimientos se precipitan. Volvemos a encontrar a Wayne, la misma noche (el tiempo se acorta, luego las acciones se condensan, son más rápidas), más relajado. El plano general nos lo muestra viendo la TV. Esta está calada, como siempre, en el plano general. Tan pronto como Alfred se va la tensión sube de nuevo, de forma ya conocida: un estímulo externo desencadena la interiorización de Wayne, sus recuerdos, con altibajos de tensión a base de alejamientos y acercamientos de los planos. La acción está muy descompuesta en imágenes, de forma que, mediante un proceso ya descrito la acción se ralentiza, intensificándose al mismo tiempo. Esto se acentúa en los momentos más duros, apoyados por vehementes primeros planos que reflejan la obsesión del personaje. Después viene la secuencia de los rápidos cambios de emisión de la TV, intercalando un crescendo de tensión a base de planos más y más cercanos: hasta el anuncio entusiasmado de que "el calor se va a romper" (Ya nos habían adelantado que podía ser esa misma noche). *Sí*; la tensión de Wayne está a punto de romperse, y la tensión del relato va a llegar a su momento más alto. Pero más que nada se va a romper esa situación insostenible que vive la ciudad, sumergida en el crimen, y eso es lo que ha de ser acogido con entusiasmo. La tensión sigue estando alimentada por más de una línea evolutiva. Por eso su estallido final será más terrible. Wayne sigue siendo acosado por momentos de recuerdo obsesivo, y hace los últimos intentos de huir. Al fin, tres llamadas, tres intentos de salir de sí mismo, se convierten en tres refuerzos de la pesadilla que le persigue. El monstruo se aproxima y Wayne no hace más intentos de escapar. Su rostro se aproxima mediante un nuevo juego de primeros planos. El murciélago se acerca, y al mismo tiempo los planos se hacen también más cercanos, frontalmente. Ambas líneas de acción se aproximan, hasta estrellarse.

Fin de la tensión, nueva escena: plano general más TV calada. Un lugar y un ambiente, que ahora es diferente. El calor-violencia van a ser expulsados por... la cólera de Dios, nos dice nuestro profeta meteorológico. Como la ira de Dios se cierne sobre Gotham. El ruido que llena el cielo ¿es el trueno? ¿Del murciélago estrellándose contra las ventanas? ¿del dolor y la ira de Wayne? ¿o de la "cólera de Dios"?. Desde luego la última suposición es peligrosa: no puedo extenderme sobre ello, pero no pretendo sugerir que *Miller* nos habla de un Dios bíblico, aunque sí de un determinado concepto de Bien y Justicia. De todas formas aquí nos interesa ante todo las posibilidades funcionales de un elemento que realmente forma parte del relato.

Estamos en la cuarta estructura de "planteamiento inicial". Dentro de ésta y en forma de estructura subordinada se repite rápidamente una construcción similar a la global (plano general de distanciamiento e introducción seguido de la acción y su conclusión). En la primera de esas escenas subordinadas encontramos una forma nueva: la viñeta con planos diferentes de actuación, en la que un personaje es transportado de uno de esos planos a otro diferente. También la expresión irracional del miedo: en el momento en que el agresor sufre un ataque por parte de un tercero sus ojos monstruosos se revelan como lo que son: ordinarias gafas de sol. A continuación el silencio deja la tensión en suspenso. El breve plano general no la rompe: pero estalla en un nuevo trueno, es, nuevamente, la expresión de "the wrath of God". Cam-

* Este trabajo está realizado a partir del tomo inglés que recopila los cuatro volúmenes con una introducción de Alan Moore. Téngase en cuenta para el resto del artículo.



bio de escena; tan malo uno como otro la "cólera de Dios" repartirá justicia proporcionalmente. La cólera de Dios ahora hace temblar todo; el diluvio. El agua de la ducha, Wayne, era una solución fácil, débil. ("Still you RUN"). Te engañabas a tí mismo: la acción que te purificara tenía que ser tan drástica como la tormenta, una lluvia torrencial.

En cada ataque los colores son más cálidos: esta evolución culmina en la última escena en que el mutante es electrocutado. La TV trae un nuevo distanciamiento y se hace eco rápidamente de los sucesos que acontecen. Todo se prepara para la gran reaparición. En la siguiente escena se entra en plena acción frenética, enlazando y manteniendo con las escenas anteriores. El nombre de Batman ya resuena por la ciudad. La imagen de la (gran) aparición es preparada por la conversación de los policías, y acompañado por un texto que remite al mito o leyenda de la fuente de la eterna juventud: Agonía-Dolor-Vejez-Treintena-Veintena-Bautismo-Renacer. Otra sucesión gradual se da simultáneamente: fue... un hombre-lobo, un monstruo que vuela, un hombre alto. Como desde siempre, el pueblo enriquece los mitos. También nosotros reencontramos a Batman ya que vuelve el monólogo interior. Desde este momento la narración de la acción exige formas nuevas, con un uso diferente de la tensión, del movimiento, y de las duraciones de las escenas, pues los combates son escenas más largas y más sostenidas. La descripción del movimiento del coche se hace primero tomando éste en dirección hacia el lector. Batman cubre el parabrisas, y se cambia la toma para mostrar hacia dónde se dirige el automóvil, se vuelve a la toma original y, mientras Batman salta y permanece en el lugar donde "antes" estaba el automóvil, éste sigue su camino hacia "adelante" saliendo por la derecha de la imagen. El sonido le sigue, pero permanece más tiempo en el lugar "anterior": lugar más sensación de tiempo dan como resultado sensación de movimiento. Todo tiembla ahora como consecuencia (todavía una vez) de la cólera "divina"; así lo expresa eficazmente la construcción de la viñeta. (Nótese como todos los bandidos atacados claman —de forma muy insistente, aparte de que sean frases de uso común— a Dios). Nuevamente se usan viñetas con diferentes planos entre los que Batman se desplaza. Cuando Batman no habla se usa el monólogo interior. Batman se muestra metódico, muy frío, conocedor tanto de sus limitaciones, que va descubriendo a pesar del alarde inicial, como de las consecuencias de cada acto. Por ello sus actos a veces se revelan deliberadamente crueles: porque conoce a priori lo que puede conseguir con ellos (hacer sufrir) y los lleva a ejecución. Al mismo tiempo se enfrentan dos posturas: la del viejo que ha trabajado mientras Batman actuaba, y abdica feliz de sus deberes en el enmascarado, y la del joven, fresco aún de la Academia en cuanto al cumplimiento del deber, y espectador asombrado del despliegue de violencia que hace aquél.

Se nos lleva a un nuevo plano general de la ciudad, que da principio a una nueva escena; una ciudad descargada de su calor tórrido. La TV muestra reacciones pro y contra Batman que se ajustan a las posiciones ya señaladas al comienzo. A través de la TV, que funciona como red comunicativa que enlaza puntos distantes y cualesquiera de la ciudad, llegamos al lugar de la próxima escena: un nuevo hilo de la acción va a quedar planteado, y a través de un nuevo juego de evolución a primer plano en el momento culminante y vuelta a la relajación en el momento final, que deja a lá espera del futuro desarrollo de este suceso. Nótese el diálogo de las últimas viñetas de la página y como trazan un paralelo con la imagen: ambas se corroboran y se contradicen a la vez. De la mano de la TV, mientras ésta sigue desarrollando el debate sobre Batman (de forma no del todo equilibrada, esa es la verdad), vamos a otro lugar de donde va a partir la próxima escena: la oficina de Gordon, cuya personalidad se va trazando en cada aparición. Gordon deja en libertad a uno de los protagonistas del momento siguiente y nos lleva al segundo de ellos, Wayne. Mientras la TV desarrolla otra línea de acción para el futuro. De forma esta vez algo brusca nos encontramos entrando por la ventana de una habitación y aproximándonos de nuevo a planos cercanos. Se utilizan ahora planos parciales de los pies, que, sin evidenciarlos sugieren la amenaza y el miedo. Y, por fin, un plano subjetivo. La breve escena de la terraza nos muestra un nuevo juego que pone en marcha sensación de tiempo y lugar, y por tanto de movimiento: escenario único, dividido en viñetas, a través de las cuales se mueven los personajes; éstos no están a la vez en varios puntos de un mismo lugar: las divisiones de la imagen se encargan de evitarlo. A continuación: al mismo tiempo que la TV sigue su perorata, un personaje que ya hemos encontrado no se interesa por aquélla; en su lugar presencia los efectos de la escena anterior, y nos hace levantar la vista para encontrar esos efectos, y, a la vez las consecuencias de éstos: junto con todo ello otra pieza del mito, el gran foco usado por Gordon para llamar a Batman.

El siguiente diálogo entre Batman y Gordon tiene más de una posible lectura: O bien Gordon es fiel al carácter que se le ha ido dibujando, y no tiene escrúpulos por Harvey Dent, cuando dice "Estamos hablando de Harvey Dent"; o bien en coherencia con su sutil comprensión del problema de su amigo, se da cuenta de la semejanza existente entre el conflicto interno de éste y Dent: "Está poseído, Jim. Fuera de control. Creo que desea morir". Yo creo que lo más importante de este diálogo es que es una forma sutil de plantear el conflicto interno de Batman, evitando planteamientos más toscos que no dejan lugar a los matices y son poco convincentes por su evidencia e inmediatez. En TV aparece a continuación una de estas posturas: resulta ridícula, pero *Miller* no la satiriza tanto como pueda parecer: probablemente parodia su planteamiento tosco y plano, pero no su fondo. Enseguida se verá en qué otros detalles fundamento esto que digo.

El siguiente diálogo también es interesante por su construcción: El hombre gordo (para evitar esta denominación le llamaré el Juguetero, pues, aunque no con seguridad, creo que es su nombre) habla tímidamente y tarda en ir al grano: "gira" alrededor del asunto. Joker le escucha impasible, sin dejar entrever actitud alguna que dé una pista a su interlocutor sobre lo que piensa. La impasividad de Joker se expresa, muy coherentemente con las formas vistas para expresar lo contrario, la tensión, la obsesión, con un plano fijo e inmóvil. La inseguridad del juguetero toma forma mediante una perspectiva que, al tiempo que resalta su encorvamiento, gira alrededor de él (como una cámara), igual que giran sus palabras, hasta que, en el momento en que mira a Joker a los ojos y le habla directamente ésta sube para enfocar su rostro de forma directa, frontal. La alternancia de imágenes completa el contraste.

Empieza la escena final, del combate entre las partes cuyo conflicto ha madurado primero: plano general, en el que una parte espera a la otra. Puede compararse esta imagen con las otras que dan inicio a los encuentros en los otros libros. El monólogo interior transforma el ambiente. El plano cercano de Batman a su rostro coincide con una frase que indica una actitud, es decir un estado interno, que aquí es de satisfacción: "Good thing I brought the gun". De esta forma lo que se dice no resulta monótono y se ponen énfasis más sutiles que, por ejemplo, signos de admiración, que romperían la sensación de serenidad que da esa línea tonal más uniforme, pero matizada.

Aparece después la otra parte implicada, lo cual vemos a continuación gracias a la simultaneidad de causa en un lugar/efecto en otro lugar. Aparece otro elemento que se va a repetir más adelante: la terminología militar de Batman. Y un matiz que trata de separar a Batman de una saga de "héroes" americanos que van desde Wayne (John) hasta Rambodós: La guerra de Vietnam es para él una de las más despreciables de la historia de su país. Obsérvese cómo conflictos, posturas ideológicas, etc. se van delimitando poco a poco: por ejemplo, paulatinamente se va "vallando" una parcela ideológica en el gran campo de las ideas político-sociales-bélicas (no encuentro otra forma de llamar al tipo bien concreto de ideas que se manejan en este tipo de narraciones; quiero decir que Batman puede verse forzado a pronunciarse sobre

...CONSEGUISTE QUE TODO EL MUNDO ME SONRIERA...QUE TODOS OLVIDARAN SUS ASUNTOS PARA VER MI... MI CARA...DICIENDO QUE ESTABA CURADO. QUE YA ESTABA "ARREGLADO."
LAS CICATRICES SON PROFUNDAS...
MÍRAME...Y RÍETE. ESTOY CURADO.
¿AL MENOS... LOS DOS LADOS ENCAJAN...
CIERRO LOS OJOS Y ESCUCHO...
SIN QUE ME ENGAÑE LA VISTA. LE VEO.
VENGA, RÍETE, BATMAN... ¡MÍRAME!
...COMO ES.
...MÍRAME...
LE VEO. Y VEO...
...VEO... UN REFLEJO, HARVEY.
...UN REFLEJO.

Vietnam para que nos quede más claro qué clase de tipo es, pero no tiene por qué hacerlo sobre la teoría de las mónadas, que también pertenece al mundo de las ideas). El monólogo sigue dando muestras de la frialdad y el carácter metódico del protagonista. Todavía las partes principales no han acabado de encontrarse; Harvey habla por TV, y Batman se ocupe de la bomba. Las tres primeras viñetas de la página 43 muestran una acción en una misma dirección, acción continuada (véase la cuerda). La cuarta muestra la reacción provocada en dirección opuesta. La siguiente viñeta muestra otra imagen con diferentes planos: Batman pasa de uno más cercano a otro más lejano. Las ocho imágenes que siguen pueden verse como una disposición en "V": Batman recibe el disparo y cae; se evoluciona hasta el plano más lejano mientras el texto disminuye como antes se ha visto. En el plano más lejano el personaje se ha abandonado a sí mismo, y a la esperanza de la muerte, es el momento de debilidad, de extinción, junto con la imagen y el texto. Bajamos a su altura, y por un momento no hay respuesta de ningún tipo. Aparece una reacción. El texto evolucionará de nuevo hasta una frase lacónica y sentenciante. La acción surge a tiempo: la imagen se va ya de plano. El efecto contundente interactúa con la frase, igualmente definitiva, colocada sobre la flecha. Por último obsérvense las direcciones del disparo y de la flecha y la cuerda, y se tendrá una evolución que decrece hasta casi extinguirse, hacia abajo, y que en cierto momento sube hacia arriba, para llegar con fuerza a la causa misma de su anterior caída, uniendo a ambos contendientes. A continuación la gran imagen de la reacción. También se pueden contraponer un tiro al corazón al comienzo, con la evidencia de la vida para el tirador. Al mismo tiempo, en esa evolución, los cuadros del monólogo palidecen. Después vuelven a ser azules.

Batman reacciona ¿por qué?, por los otros, pero sobre todo desea saber. ¿El qué? el resultado del combate librado por Harvey consigo mismo, o más bien con su monstruo, que es su otro yo. Aún no ha perdido la esperanza de que el otro no sea Harvey. Los impulsos de Batman en casos así quizás no sean tan "nobles", en el sentido de hacer todo por los demás, pero sí que son más humanos para un héroe de este tipo: es su angustia el motor de sus acciones, como en todo ser humano, y es menos sincero disfrazar aquélla con un deseo de (cierta) justicia. Nótese que si la identidad de Harvey fuera un elemento de suspense en la historia la presentación sería otra, pues no es un tema que despierte gran interés en el espectador. Hay una nueva caída, solucionada con recursos gráficos y de masa de texto similares a los ya conocidos, con dos planos vistos desde fuera, más generales que marcan los dos momentos clave, y una reacción similar: debo saber.

La referencia siguiente al amor no es única, y se repite tanto con Dent como con Joker (los dos únicos villanos clásicos de Batman que aparecen en la historia); es por esto también por lo que no creo que *Miller* trate de invalidar ciertas posturas de tipo psicoanalítico en su fondo, aunque sí (creo que justificadamente) en su forma, plana y sesgada. La postura de *Miller* es mucho más sutil y cuidadosa.

La acción acaba en dos lugares diferentes; una frase sentenciosa acompaña la explosión del helicóptero. Dos frases grises de pesadumbre acompañan los últimos golpes de Batman a Harvey: ¿le duele a Batman golpear a Dent? Yo así lo creo. Este probablemente no sepa nunca la respuesta a su pregunta, el por qué de la furia de su enemigo al descubrir su identidad. Pero para Batman Harvey es la última prueba de la futilidad de ocultarse, sea tras un bigote o una operación quirúrgica. Obsérvense las ocho viñetas dos a dos: forman como una cuña que se extingue hacia la derecha; obsérvese la colocación de los monstruos internos de ambos hombres; y, por fin, el oscurecimiento de ambos, la desesperanza. Ambos aparecen como movidos por voluntades ajenas a ellos mismos, y a las que no pueden escapar. Cuando Wayne habló de "nuestros" demonios privados, era algo más que una generalización puramente retórica. Fin. Ambos nombres quedan abrazados, mientras el gran murciélago se aleja, victorioso.

**Alejandro Mereviglia-Crivelli Roche**

# A VUELAPLUMA SOBRE DARK KNIGHT

Francisco Naranjo

Tuve hace ya tiempo una profesora de literatura (absolutamente encantadora) que gustaba de definir el oficio de narrador como a caballo entre la inspiración y la manipulación. Lo primero que así de pronto suena tan metafísico y dudoso, sería la capacidad de dotar de alma al relato, de vida propia a los personajes (la misteriosa habilidad de capturar la realidad entre frágiles redes de palabras), mientras lo segundo se refiere al paciente construir, a ese recortar, calcular, ajustar cada detalle de la estructura para provocar en el lector el efecto deseado. Extrapolando un poco y barriendo para nuestro campo, podemos hablar de autores "inspirados" (convendría buscarse otra palabreja, pero no es de este grupo del que toca hablar; en otra ocasión, pues) y de autores "manipuladores" (lo que me trae a la memoria un excelente relato de Cristina Fernández Cubas que apareció en su libro "Mi hermana Elba" y que, en cierto modo, puede venir a cuento). Y es en este segundo grupo donde se encuadra, en lugares de cabeza, el Frank Miller de "Dark Knight".

Si en "Ronin" Miller llevaba a cabo una constante experimentación del medio, probando todos los resortes fráficos y narrativos a su disposición en un agobiante "tour de force" consigo mismo, un insistente ir más allá, su última obra resulta más bien una enorme sinfonía de trampas, efectismos y prestidigitación de mangas largas. Ya en "Elektra Assassin", como muy bien expuso el compañero Méndez en estas páginas, se le vió el plumero utilizando el viejo truco de las cartas ocultas, entre otros (algo como el Superman de siempre inventando nuevos poderes para cada nuevo problema), pero en "Dark Knight" resulta todo mucho más cuidadoso y sutil, producto más de la premeditación que de la irreflexión. Porque, reconozcámoslo, es muy fácil poner al héroe en una posición terminal (edad avanzada, aburrimiento, diez años retirado de las calles, y el viejo trauma que lo convirtió en lo que es merodeando aún por entre sus sueños), rodearlo de una sociedad absolutamente corrompida liderada por una caterva de arribistas y débiles mentales (el mayor de los cuales resulta ser el presidente Reagan, despiadadamente caricaturizado en su papel de payasete neurótico) y lanzarlo otra vez al campo de batalla como un esperado mesías tenebroso e inflexible. Resulta muy fácil caracterizar a todo el mundo como imbéciles o poco menos, excepto a Batman y algunos de los que se encuadran a su lado (incluido un espléndido Joker, siniestro como nunca). Resulta muy fácil plantear la catástrofe nuclear y presentar a Batman capitaneando un espeluznante séptimo de Caballería improvisado (delincuentes de la peor calaña una página antes) que mantiene el orden y la ley allá donde el caos comenzaba a desencadenarse. Muy fácil todo, incluso muy sospechoso (y hablamos de ideología). Pero nadie habría podido darle la dimensión épica que le da Miller, nadie lo habría podido hacer tan poderoso, con tanta garra.

Miller sabe lo que hace. Utiliza multitud de simbolismos, juega con el ritmo (un 4 x 4 inexorable y una prosa dura y entrecortada, ajustada como un guante a los afilados contornos del relato), con los efectos escénicos (toda la parte que precede en el primer álbum a la aparición de Batman, con la tormenta vibrando en cada viñeta y ese magistral flash-back en cámara lenta). Utiliza todo lo que aprendió en "Ronin" para manipular deliberadamente al lector, sí, pero lo hace como debe hacerse, con pulso firme y un conocimiento profundo del medio. No se puede renegar de una obra que penetra en el sistema nervioso con tanto ímpetu, que trabaja con símbolos y arquetipos que son un poco de todos: El Héroe, ese héroe que tanto preocupa al autor, que tanto se esfuerza en caracterizar y que se dicotomiza aquí en su lado oscuro, salvaje, rebelde (Batman) y su lado amable, obediente, casi servil (Superman, otra caricatura, esta vez decididamente penosa). El héroe por el que no pasa el tiempo, que acecha en las sombras, que disfruta con el riesgo, figura paternal (salvando al niño en el segundo álbum, liderando y rehabilitando a los delincuentes juveniles en el cuarto, sustituyendo a los auténticos padres de Robin, sesentaiochistas presumiblemente idiotizados por el ácido en el Frisco de su floreada juventud) y progresivamente más siniestra y atemorizadora. El uniforme cambia de color a lo largo de la serie, cada vez más gris, la capa se torna negra, el óvalo amarillo en torno a la marca del pecho desaparece. Incluso el propio Batman es cada vez más grande y tosco, más temible en contraposición con una Robin cada vez más niña, cada vez más sonriente y pequeña, más de peluche.

No se puede renegar de una obra así, ya digo. Hay que aplaudirla como lo que es: un espléndido ejemplo (una obra maestra) de lo que un manipulador inteligente puede llegar a hacer con todas las cartas en su mano. Ahora hace falta que Miller se decida a trabajar con emociones en lugar de jugar con la técnica y la adrenalina. Ya ha demostrado lo que puede hacer. Ahora le queda demostrar que puede aplicar todo eso a un relato con alma y dejar a un lado símbolos y mitologías.

APENDICE.— ¿Es el murciélago enorme que acecha en la cueva y que sobrevuela de vez en cuando sobre la casa un símbolo del trauma que, diga Miller lo que diga, convirtió a Bruce Waine en Batman? ¿Es consciente Miller de la influencia gráfica que sobre él ha ejercido el amigo Sienkiewicz (véanse el "batmóvil" y Superman)? ¿Es "Dark Knight" una obra fascista? Para mí, la respuesta es afirmativa en los tres casos, pero supongo que es muy discutible, especialmente la cuestión ideológica. Y que no me vengan con la caricatura de Reagan como prueba de lo contrario, hay demasiado imbécil en las páginas defendiendo posturas progresistas para que quepan demasiadas dudas. Y sin embargo...

R E S E Ñ A

R E S E Ñ A

Empecemos con Forum:

1. Enormes cartelas adornan la totalidad de los títulos de Forum estropeando hermosamente los dibujos de cubierta y reflejando textos publicitarios dignos del Playboy o una distribuidora de cine porno. Los más destacables han recaído en PATRULLA X 37 con el rótulo de "un nuevo reto para una tormenta desnuda", y PATRULLA X 39 y siguientes con el de "las escalofriantes aventuras de el Hombre de Hielo" (Congelada quedéme al leerlo sintiendo que me invadían sudores fríos, ¿pensarán fríamente los titulares?).

También abundaron errores en las cartelas anunciando, por ejemplo, el DAREDEVIL de Miller/Mazzuchelli para que el engañado lector se encontrara un Mantlo/Milgrom que no colmaba precisamente sus ansias de buena lectura.

2. ¡Los errores de títulos y traducciones adornadas con morcillas tan gloriosas como titular el PATRULLA X 40 "¡Las chicas son guerreras!" en vez de "Dos chicas salen de juerga" o como fuera que se titulara el original. Se intuye tras esta morcilla la mano del discípulo de Alenda y Farisa que redacta los titulares de las cartelas. Una muestra muy poco respetuosa respecto al original.

3. Los extras de mis entretelas son el pan de estas fechas con trece publicados en el lapso de tres meses. Los primeros seis tenían artículos, poco material interesante y cuidado en la ejecución (exceptúese el de CONAN, tan mal editado como bien redacta Osuya). Los siete que van a salir son apresurados, igual de poco interesantes y no tienen artículos por problemas de fechas en la entrega. Chapuzada gorda habemus. No hablaré de lo que simboliza semejante apresuramiento y sí de los artículos que si no los tienen buenos, que no los saquen. El de nuestro coordinador sobre LOS VENGADORES es lo peorcito que he leído este año junto con un suelto de **Javier Coma** sobre lo infantil que es el SAMBRE de **Yslaire** y **Balac** (el álbum más interesante que se ha publicado el año pasado en Francia). De su otro artículo sólo diré que es un facha de mierda y que lamento mucho que no se pueda publicar la respuesta-artículo de mi admirado Pérez Navarro.

Y es que, reitero, no habrá artículos, ni posters, ni nada. Sólo publicidad. Y es que no se puede ir con prisas con el mismo personal que se tenía cuando editaban sólo diez títulos en vez de veinticinco.

COLOFON 1: pese a la abundancia de errores no podemos dejar de señalar el acierto de las portadas de la miniserie PATRULLA X–ALPHA FLIGHT, el número de THE THING para complementar a los 4 FANTASTICOS, las reproducciones de cubiertas en las 4ª de cubierta y demás. En normas generales los defectos son achacables a una gran superproducción de la línea editorial y a unos responsables sobrecargados de trabajo y por fin localizables al incluirse el nombre de cada coordinador.

Lo que sí es achacable a la editorial en pleno y sin ningún tipo de justificaciones es la espantosa calidad del papel, francamente adecuado para que transparente sin que los de imprenta se esfuercen mucho en ello, y eso que se preocupan en conseguirlo.

En Zinco ediciones seguimos con las malas traducciones debidas, principalmente a los nuevos directores de la casa y...

1. Siguen copiando la política de Forum en casi todo: correos autopublicitarios e informativos, publicidad en las revistas, cuidado en la coordinación, artículos sobre su material, etc. Es una política inteligente y lógica de cara a renovar una línea de tebeos casi moribunda. El listado de los títulos del mes es una idea ingeniosa, aunque copiada, esta vez, de la producción yanqui. Es igual. Da lo mismo lo que hagan, o copien, si lo hacen bien y consiguen dar pie a títulos nuevos.

2. Ha desaparecido misteriosamente una página del SWAMP THING que publican en DOSSIER NEGRO 209. Aquí al lado la tienen y no hay justificación alguna para su supresión, y menos teniendo en cuenta que al final hay una fastuosa página de publicidad, colocada ahí con obvias intenciones de relleno.

3. Los dos últimos números de BATMAN: EL SEÑOR DE LA NOCHE tienen una impresión de juzgado de guardia. Si han leído el editorial consideren que han hecho todo lo contrario de lo que debía hacerse y si no lo han leído, léanlo y piénsenlo. Es la cosa más vergonzante que le ha pasado a una obra "de prestigio editorial". Otra editorial habría rechazado el trabajo y habría exigido su repetición. Otra editorial, para evitarse este tipo de males, desplazaba un empleado a la imprenta, situada a 600 kms., para controlar la tirada porque consideraba que así debía hacerse en este tipo de ediciones. Otra editorial... Esta no lo ha hecho y eso es lo que importa. Estas cosas son las que marcan un baremo de profesionalidad.

4. Uno de los coordinadores, Miguel G. Saavedra, se ha vuelto paranoico, ve ataques por todas partes y dice que los profesores de Forum atacan sus productos. Es la primera noticia que tengo de ello. No he visto referencias negativas sistemáticas a los productos de Zinco, ni opiniones salidas del tono que utiliza cada profesor en particular. Decir eso públicamente es algo de rabieta infantil sin la menor justificación posible, lo que nos lleva a...

COLOFON 2: Zinco está editando un material interesante y, a priori, comercial. Sus coordinadores-consejeros tienen en sus manos un filón que hay que explotar cuidadosamente, abandonando toda manía de fan, o les estallará en sus manos. Llevan casi seis meses trabajando. Creo que ya es hora de que empiecen a mostrar un poco de sensatez y pasen de aficionados a profesionales, o se les acabará el pastel.

FIN: Hay de todo. Promesas por parte de Zinco, afianzamiento de Forum, posibilidades por ambas editoriales. ¿Ganaremos los lectores?

**Azucena Martín**

TRIBUNA

TRIBUNA

### MR. MIRACLE SPECIAL
**por Mark Evanier y Steve Rude**
**Creado por Jack Kirby**

Erase una vez, en un país de fábula, que vivían los seres del atractivo atuendo y del inmenso poder. Unos eran tocados de la impaciencia de dominar, del temple de los hombres y de su molde de barro eran los otros. Entre los primeros, o aparte, pues no han podido converger los eruditos acerca de cuestiones, uno había cuya cabeza, indiferente y altiva, se erguía de sobre el mar que oculta la nada. Y utilizaba a los unos y contraatacaba a los otros, mas no había en su ánimo ni impaciencia ni deseo, o si lo había, era tan ciego e ilimitado que los habitantes de ese país jamás pudieron abarcarlo, que tampoco en esta materia acuerdan los estudiosos. Y los otros vivían para huir de él, y los unos vivían para darle cumplimiento.

Erase otra vez, una vez distinta, en un país que no era país, que, muertos los antiguos demiurgos que, de la vez primera, alumbraron el mundo, vinimos en un circo a presenciar, como a Buffalo Bill que se revivió en un circo y tantos importantes que acabaron allí, la función del "País del Destino", donde habita el del ilimitado poder. De allí como saben todos pero ninguno piensa, escapar es una vana quimera. Los hombres aman y ríen mientras el jefe de pista, de cómplice sonrisa adornado su rostro, presenta e introduce. Su voz y su mirada parecen decirnos: "Alejad el miedo, reid y disfrutad, vais a ver al artista de las fugas, pasad".

Y aparece milagroso, inocente, querido y vitoreado. Sin esfuerzo aparente elude todas las trampas a cada instante mortíferas, a cada instante cercanas. En la secreta esperanza del futuro feliz se supera a sí mismo, la más grande y espléndida de entre sus actuaciones. Y estaba allí su cuerpo tensado y deformado, y su cara tan limpia y tan llena de fe, y el flujo de su astucia, confianza de su fuerza.

Y fue tal como entonces, como antes de aquello. Porque había el humor y la agradable catarsis. La maldad era pura, la bondad era humana. Ni siquiera después, revelado ya el monstruo, prevista la caída de aquellas ilusiones, cuando ponía el naipe que hundiría el castillo, ni entonces su sonrisa, ni entonces su carisma, ni entonces él-nosotros, ni entonces sus amados que ni entonces se fueron por el desagüe del pozo, que ni el monstruo lo quiso, ni el público... ni el público. Porque aquello era el circo, la farsa y la tramoya. Los actores, pintados; el anfitrión, vocero. El juego de los juegos, ¿por qué tomarlo en serio? Fue verdad otro tiempo, otra sombra, otra vez, que érase que se era, que no volverá a ser.

Enrique Vela

### X-FACTOR 19
**L. Simonson/W. Simonson**

Malo: Que no es bueno. Carente de talento. El que hace el número dieciocho en una colección de comic de mutantes reciclados.

Peor: Que es más malo que aquello con lo que se compara.

José Mª Méndez

### THE PUNISHER 1
**por Mike Baron y Klaus Janson**

El señor **Mike Baron** es un escritor competente y con ideas (como queda demostrado en la serie NEXUS, su trabajo más famóso), que plantea aquí una situación atrayente y deja entrever un desarrollo posterior como mínimo interesante. Desgraciadamente para todos, el señor **Janson**, que dibuja ahora mejor que nunca (lo cual no significa que lo haga bien, sino que cumple con dignidad donde antes se limitaba a perpetrar), no ha aprendido nada de sus procelosas travesías de la mano de **Miller**. Secuencializa con los pies, abusá del plano corto inútil, hace ininteligibles las escenas de pelea y demuestra

una incapacidad absoluta a la hora de colocar gente en un espacio cerrado (se limita a poner una pared al fondo, como lejos, y acoplar aquí y allá personajes de mayor o menor tamaño, así a lo tonto). Fallos de abecedario para un argumento que merecía algo mejor. Y eso que el dibujo, ya lo hemos dicho, se adecúa bien al tono de la serie.

Francisco Naranjo

### GREEN ARROW
**"The Longbow Hunters. Book One"**
**por Mike Grell**

El protagonista desea fervientemente ser padre, pero su pareja le hace ver lo disparatado de esas pretensiones reproductoras llevando ambos la vida de peligro e incertidumbre que llevan. Además, duermen los dos en la misma cama. Y (ya en el límite del atrevimiento) hay flash-backs de una muchacha vietnamita presuntamente desnuda. Si a todo ello añadimos que Flecha Verde cambia de uniforme y nos descubre sus sospechosas fijaciones infantiles con Errol Hood, que alguien dice un par de palabrotas y que el bueno de **Grell** fuerza al máximo la exploración estética y narrativa del medio (merced a una composición de páginas caótica y sin sentido, caprichos coloristas y estilistas que no vienen a cuento, confusión de lectura, etc.), resulta que nos encontramos ante una de las obras más inútiles que en los últimos tiempos ha visto la luz. Recuerda más a algún Estrenos TV especialmente ñoño que a los poderosos antecedentes que a **Grell** le gustaría tener (porque comparar a **Miller, Moore** o **Chaykin** con esto, ponerlos en un mismo plano de continuidad, sería demasiado cruel). Veleidades (narrativas y coloristas, en fin, que a veces nos recuerdan a nuestro más caótico **Fernando Fernández**, guardando distancias). La cumbre del cómic adulto (aplausos).

Francisco Naranjo

### JUSTICE 9 y 10
**G. Conway/K. Giffen**

Aunque Conway utilice con cierto efecto la primera persona y los enunciados breves y reiterados, uno nunca esperaría ver aparecer a un gordo criminal preocupado por el cadáver de un abogado ciego.

Sin embargo, nó sería extraño que en una de sus andanzas limpiando de indeseables la ciudad, Justice sorprendiera a un tipo rubio, de gesto curtido y cínico, que le mira despectivamente desde la barra de un bar, apurando un Bourbon sin dejar de sobar los pechos de la negra sudorosa que se sienta en sus rodillas.

José M$^{a}$ Méndez

### SILVER SURFER 1
**por Steve Englehart y Marshall Rogers**

Unas tintas criminales de Rubinstein para un lápiz decepcionantemente mediocre (nunca fue **Rogers** un gran dibujante, pero jamás se le vio semejante desgana en trabajos anteriores). Un guión construído con lugares comunes y trucos idiotas (la forma de salvar la barrera que confinaba al protagonista en la Tierra clama al cielo). Un Galactus enamorado (!!) de su flamante heraldo (la desaprovechada Nova) y engañado como un chino por los malísimos Skrulls. Un protagonista que ha dejado su carácter atormentado y su prosa bíblica para convertirse en ingenuo héroe juvenil. Me pregunto por qué nadie ha sido capaz de hacer algo coherente con un personaje tan lleno de posibilidades. Los cuadernos originales de Lee-Buscema resultan ahora inflados, pretenciosos y aburridos. Lo de Byrne fue triste. Esto, por el contrario, es más bien de risa. (Se aceptan apuestas: ¿en qué episodio se irán todos juntos de cañas y tapitas? Pagando Galactus, claro. Englehart, ya lo hemos visto, es capaz de todo. Conformémonos, en fin, con que no nos lo case.) Francisco Naranjo

### THE SHADOW 2
**A. Hellfer/B. Sienkiewicz**

En los pulp de los '30 La Sombra sabía, o al menos así lo cuentan las leyendas. La Sombra de Andy Hellfer sólo sabe que no sabe nada, y eso porque se lo han dicho.

De Bill Sienkiewicz dicen las malas lenguas que pasa horas en su estudio, entregado al placer de escuchar música mientras dibuja, y desde el negro vinilo una Romántica Banda canta en un idioma que él no entiende: "... y miraré como te pierdes, entre el humo del escape del bus..."

José M$^{a}$ Méndez

Somos la primera librería española que se especializa en comic americano. Sólo en novedades recibimos mensualmente hasta 50 títulos diferentes, que pasan a engrosar nuestro stock de números atrasados tanto ingleses como españoles. Tenemos un eficaz servicio de ventas por correo y admitimos todos los encargos por difíciles que sean. Los envíos se realizan contra reembolso perfectamente empaquetados para que no sufran daño alguno y cada comic va enfundado en una bolsa protectora. (No se admiten pedidos inferiores a 600 ptas.)

**ALGUNOS TITULOS QUE SE RECIBIRAN EL MES DE JULIO:**

New Mutants 56
Daredevil 247
Web of Spiderman 31
Strange Tales 7
Avengers 284
Silver Surfer 4
X-Men 222
Conan 199
F. Four 307
Nam 11
X-Factor 21
Flash 5
Wonder Woman 9
Justice League 6
Superman 10
Adv. of Superman 433
Phantom Stranger 1
Action Comics 593
Detective Comics 579
Suicide Squad 6
Captain Atom 8
Batman 412
. . . . . 190 ptas.

Alpha Flight 53
Classic X-Men 14
. . . . . 250 ptas.

Who's Who Update 3
Secret Origins 19
Silverblade 3
Spectre 7
. . . . . 300 ptas.

Watchmen 12
Question 9
The Shadow 3
Miracleman 12
. . . . . 350 ptas.

LIMITED SERIES:
ELEKTRA (8 nos.) Miller y Sienkiewicz. . . 2.900 ptas.
LEGENDS (6 nos.) Ostrander y Byrne . . . . 1.140 ptas.
F. FOUR vs. X-MEN (4 nos.)
Claremont y Bogdanove . . . . . 1.400 ptas.
AVENGERS vs X-MEN (4 nos.)
Stern y Silvestri . . . . . 1.400 ptas.
MEPHISTO vs. 4 HEROES (4 nos.)
Stern y John Buscema . . . . . 1.400 ptas.
WATCHMEN (12 nos.) Moore y Gibbons . . 3.800 ptas.
DARK KNIGHT (4 nos. en libro)
Frank Miller . . . . . 2.100 ptas.
THE SHADOW (4 nos. en libro)
Howard Chaikyn . . . . . 2.000 ptas.

Solicita Información y haz tus pedidos escribiendo a:

MADRID COMICS
LOS SOTANOS

Gran Vía, 55
MADRID 28013
Tel. (91) 247 27 66